

## 5. LA ESTÉTICA DEL ASCO. LO REPUGNANTE EN LA SERIALIDAD CONTEMPORÁNEA

Alberto Nahum García Martínez  
Universidad de Navarra

*Bajo la tormenta* (*Stormborn*), el segundo capítulo de la séptima temporada de *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-), exhibe una suerte de intervención médica, célebre ya por su escrupulosa precisión. En ella, un joven aprendiz de maestre ensaya una cura en Jorah Mormont, infectado de psoriagris, una viscosa enfermedad que endurece la piel, dejándola agrietada y con escamas negruzcas. La cámara se detiene, con todo lujo de detalles, en cómo Sam desbrida el cuerpo de Ser Jorah. La definición del verbo por la RAE transmite con expresiva eficacia la curativa violencia del procedimiento: “Dividir con un instrumento cortante tejidos fibrosos que, produciendo estrangulación, pueden originar la gangrena / Separar las bridas o filamentos que atraviesan una llaga y estorban la libre salida del pus”.

### *Imagen 5.1.*

*Pie: El desbridamiento de Ser Jorah, ejemplo de la “estética del asco” en Juego de tronos*



El desbridamiento de Ser Jorah es solo una más entre las numerosas escenas repelentes en la serie. Porque *Juego de tronos* propone un relato excelso en explicitud, con toneladas de sangre y decenas de *shocks* visuales. Su planetaria legión de espectadores ha podido contemplar penes sajados, niñas ardiendo, lenguas cortadas, incestos rubios, monólogos shakesperianos en medio de harenes jadeantes y hasta la sistemática recogida de heces por parte de Samwell Tarly. Aunque el concepto del asco, como detallaremos, abarca un amplio abanico de estímulos que discurren de lo culinario hasta lo sexual (McGinn, 2016: 23-48), sí es constatable cómo la ficción televisiva abraza cada vez más una estética donde la repugnancia ostenta un rol distinguido. Porque muchas de las series clave de esta tercera edad dorada de la ficción televisiva

flirtean en primer plano con materia en desintegración, cuerpos desmembrados, sangre, heces, pus, fluidos sexuales, parásitos, sustancias que pueden transmitir enfermedades, etc.

Para analizar la repulsión en la ficción televisiva contemporánea, este capítulo se propone, en primer lugar, acotar el asco en el terreno de las emociones. A continuación, desentrañaremos la “paradoja de la aversión”, esto es, la relación entre el estatus ficcional de lo inmundado y su disfrute estético. Y, por último, abordaremos cómo el propio formato serial, con su longitud y sus cíclicas estrategias empáticas, facilita la superación de las barreras de lo repelente –al mismo tiempo que lo emplea como reclamo– para alcanzar una “estilización de lo repugnante”.

### **5.1. El asco en el reino de las emociones**

Ya Charles Darwin advertía, hace casi 150 años, de que el asco constituía una afrenta al gusto. Precisamente por el campo semántico en el que se mueve –entre palabras como decoro, infección, vómito, excreciones–, el asco ha sido una emoción tradicionalmente esquiva en el estudio académico. Sin embargo, desde finales del siglo XX se ha revigorizado su análisis, como demuestran los trabajos sociológicos, filosóficos y culturales de William Ian Miller (1997), Martha C. Nussbaum (2004), Carolyn Korsmeyer (2011) o Colin McGinn (2016), entre otras investigaciones nacidas al calor del “affective return” en las humanidades.

#### **5.1.1. El “retorno afectivo”**

En las últimas décadas ha habido un notable desarrollo académico de las emociones, no solo en el ámbito de la psicología, la medicina o la neurología –áreas en las que la investigación de las emociones resulta esperable–, sino también en los campos de las humanidades y las ciencias sociales, donde las emociones no son simplemente una materia de estudio, sino el prisma por el que se está desarrollando un nuevo giro epistemológico. Se puede argumentar, además, siguiendo a Suzanne Keen (2011), que no estamos ante un “giro afectivo”, sino más bien ante un “retorno afectivo”, un énfasis en las emociones que la estética de inicios del mil novecientos alumbró, pero dejó pendiente. Como remarcan Ana Marta González y Alejandro N. García (2016), salvo ciertas excepciones notables, las emociones han quedado relegadas durante buena parte de la modernidad, sobre todo por el indiscutible dominio durante décadas de un paradigma racionalista y utilitario en el que los elementos afectivos eran tachados de irracionales y, por ende, descartados de la ecuación analítica: la tradicional oposición cartesiana entre cuerpo y mente, razón y emoción. En los últimos tiempos, sin embargo, el interés por las emociones ha proliferado, como demuestran los trabajos multidisciplinares de Suzanne Keen y Patrick Hogan (Literatura), Eva Illouz, Jack Barbalet, Patricia T. Clough y Jean O. Halley (Sociología), o Mabel Berezin (Economía), entre otros.

Así, la actual “filosofía de las emociones” está alineada, *grosso modo*, en dos campos. Uno pone el acento en la conexión de las respuestas emocionales a sistemas de creencias y culturas; el otro se concentra en el carácter reactivo, físico, de las emociones. En cualquier caso, las emociones se apoyan en antecedentes cognitivos, inducen cambios fisiológicos, van acompañadas de placer o dolor, están dirigidas hacia algo y, en consecuencia, implican la propensión a realizar ciertas acciones (Elster, 2002:

299 y ss.). Solomon mantiene que las emociones son “similares a las creencias” porque “las emociones son juicios, juicios normativos y, a menudo, juicios morales” (1992: 328). De manera similar, Martha Nussbaum concluye que las emociones “involucran juicios sobre cuestiones importantes, juicios en los que, al evaluar un objeto externo como determinante para nuestro bienestar, reconocemos nuestra propia carencia e imperfección ante partes del mundo que no controlamos del todo” (Nussbaum, 2003: 19). Así mismo, la perspectiva filosófica desde Aristóteles hasta Tomás de Aquino ha enfatizado el juicio o la opinión que una emoción lleva consigo, así como su carácter disposicional. Por tanto, las emociones, por su propia naturaleza, incluyen tanto aspectos culturales como cognitivos, así como evaluaciones, cambios psicológicos y, finalmente, generan disposiciones prácticas. Pero ¿cómo se engarza una emoción tan particular como el asco en el gozne entre los aspectos culturales y las reacciones puramente físicas que caracterizan toda emoción?

### 5.1.2. Definiendo el asco

El asco se ha conectado al juicio moral en muchos estudios del comportamiento y, por ejemplo, Lieberman, Tooby y Cosmides proponen el asco como un mecanismo que se ha apropiado de su función original –la de un sistema instintivo para evitar gérmenes– para guiar también la toma de decisiones en el ámbito moral<sup>1</sup>. Quizá por eso, los psicólogos clínicos han bautizado la ira, el desprecio y el asco como la “triada de la hostilidad”. Sin embargo, el escrutinio de la teoría de la emoción ilustra cómo la ira y el asco mantienen una diferencia esencial: “Ambas emociones incluyen la valoración de un hecho como incongruente con ciertas metas o valores, pero (1) la ira implica valorar la afrenta como deliberada, mientras que el asco no; y (2) el asco supone valorar los hechos como intrínsecamente repugnantes, mientras que la ira no” (Silvia y Brown, 2007: 102). El asco posee otros rasgos diferenciadores, puesto que manifiesta sus propios cambios corporales característicos. Además, los elementos que lo provocan son los mismos en todos los lugares: “El asco visceral básico induce la aversión hacia objetos que son sucios y contaminantes, como la materia orgánica putrefacta, los cuerpos eviscerados y los enjambres de bichos devoradores que aparecen para terminar lo que la muerte, la enfermedad o la putrefacción han iniciado” (Korsmeyer, 2011: 30).

Resulta también evidente que el asco posee un carácter fuertemente reactivo o reflejo. Por ejemplo, todo el mundo retrocede ante el hedor de la carne en descomposición. Y, además –a diferencia de la pena, por ejemplo– el asco es una emoción testaruda. Así lo demuestra un clásico experimento de Paul Rozin, donde ofreció para comer un chocolate con forma de heces. Nadie quiso probarlo, ni siquiera tras descubrir que no era caca. Por tanto, cuando hablamos de la terquedad del asco nos referimos a que, incluso al conocer que un objeto no se merece el asco como respuesta, este no se puede evitar. El contra-parallelismo con la pena sería que, al conocer que nuestro hermano no ha muerto en un accidente, nuestra pena sí desaparecería de forma fulminante; un conocimiento que no sorteaba el asco en el experimento de Rozin. Así que, cuando más adelante juzguemos el valor estético del asco, hay que tener en cuenta

---

<sup>1</sup> Para probar esta hipótesis, Borg, Lieberman y Kiehl llevaron a cabo un estudio empleando la “functional magnetic resonance imaging” (2008). En el experimento, los sujetos tenían que tratar con tres tipos de escenarios asquerosos: uno patógeno, otro incestuoso y el último relacionado con actos inmorales no-sexuales. Los resultados apoyaron la idea de que la respuesta biológica del asco estaba íntimamente relacionada con la inmoralidad. Por ejemplo, las mismas zonas del cerebro están activas al procesar tanto actos relacionados con los gérmenes como actos sociomorales. Así mismo, los actos relativos a los gérmenes y al incesto sincronizan redes cerebrales diferentes pero solapadas.

que se trata de una emoción modulada con determinación tanto por reacciones sensoriales como por respuestas físicas automáticas e incontrolables. Ambas modulaciones influyen en el carácter contradictorio que define al asco.

## 5.2. Las paradojas de la aversión

La relación entre la repugnancia y el arte presenta una doble paradoja. En primer lugar, la tradicional de la ficción: ¿cómo es posible sentir emociones reales al contemplar relatos ficcionales? Esto, traducido al asunto que nos ocupa, se plantearía de la siguiente forma: ¿podemos retraernos en el sofá y hacer muecas de arcadas ante el desbridamiento de las ampollas purulentas de Ser Jorah, aunque sepamos que son efectos especiales y de maquillaje? Junto a esta paradoja clásica, el asco nos plantea un segundo aparente callejón sin salida específico de su condición afectiva: ¿de qué manera la aversión genuina —es decir, algo de lo que físicamente nos alejamos, incluso instintivamente— se convierte en materia de regocijo estético? O, dicho de otro modo, ¿por qué regresamos semana tras semana a relatos en los que la incomodidad visual y el rechazo emocional forman parte esencial de la ecuación artística?

### 5.2.1. Seducción y asco

Aunque muchas emociones han sido estudiadas como elemento esencial en la experiencia estética, el asco ha resultado tradicionalmente excluida, por carecer de la potencia suficiente para provocar un efecto artístico placentero. A priori, resulta muy difícil —casi un oxímoron— provocar delectación estética mediante el asco puesto que, como escribe Menninghaus, el asco “permanece básicamente irrepresentable, invisible, no identificable por el campo que lo limita: un código vacío del que el mundo de las formas bellas no puede apropiarse ni integrar” (2003: 48). Sin embargo, sí es posible convertir otras emociones problemáticas o negativas en goce estético: de una escena que nos provoque pena puede emerger la belleza lancinante de la nostalgia y del cine de terror puede nacer una sensación adictiva, de regocijo narrativo. Esta transformación estética resulta inasible cuando entra el juego el asco, como recuerda McGinn: “Lo repugnante es la propia antítesis de lo bello (...). Incluso los artistas de lo grotesco nunca llegan a incluir material cadavérico real en sus trabajos. La gente no quiere ir a una galería de arte para literalmente vomitar. El canon artístico clásico [por ejemplo] nos revela una huida de lo asqueroso” (2016: 201)<sup>2</sup>. Entonces, ¿cómo se conjuga la cada vez mayor presencia de lo nauseabundo en el arte de la ficción televisiva?

Aquí es donde el asco revela su especificidad como emoción: la transparencia. Para entender mejor esta idea es necesario acudir a Kolnai, quien, en su estudio clásico sobre el asco, empleaba la fenomenología para diferenciar el *dasein* (“existencia”) del *sosein* (“esencia”) (2003). El asco se centra en la esencia; ser asqueroso es aparentarlo como evidenciaba el experimento escatológico de Rozin. “Lo que es esencial para su naturaleza asquerosa es lo que el objeto aparenta ser a los sentidos, no lo que pueda ser en sí mismo o, incluso, el peligro que nos pueda suponer” (McGinn, 2016: 18). Es decir,

---

<sup>2</sup> A los autores que han estudiado la relación entre el asco y la estética no se les escapan las excepciones de vanguardistas provocadores, à la Damien Hirst. No obstante, siempre son propuestas alejadas del *mainstream*, en las que, además, media una distancia, puesto que existe una “transformación o mitigación” del referente asqueroso. Como explica gráficamente McGinn con respecto a Hirst: “Estos no son en efecto cuerpos putrefactos, apestosos y delicuescentes, sino que son momentos suspendidos que con tono crispado ponen a prueba la tolerancia del público hacia lo grotesco. Un retrato hecho con sangre fresca, mocos y heces o una pintura hecho con vómito suponen otra propuesta bastante diferente” (2016: 201, n.19).

el asco posee una inmediatez tan sensual que su imitación en una obra artística jamás podrá lograr el mismo ímpetu afectivo. Korsmeyer lo delimita con precisión: “Algo repugnante no puede ser fácilmente modificado sin perder sus cualidades repugnantes” (2011: 49), conque si una obra de arte nos transmite una sensación asquerosa estamos, simplemente, ante un defecto estético. “La mimesis *transfiere*, pero no *transforma* la imagen repugnante en arte” (Korsmeyer, 2011: 53), de modo que la transparencia del asco, inevitablemente, provoca que, cuando los objetos asquerosos en la naturaleza son representados en una obra artística, adopten otra textura afectiva. Así, por ejemplo, por citar series de televisión, lo asqueroso se torna grotesco en *Banshee* (Cinemax, 2013-16), ridículo en *Ash vs the Evil Dead* (Starz, 2015-) o trágico en *The Walking Dead* (AMC, 2010-). Esto no quiere decir que no haya restos de la emoción del asco al contemplar esas escenas, pero ya no es la primordial, puesto que el asco es inimitable.

De este modo se puede resolver, aunque sea parcialmente, la paradoja de la ficción. Esto es: podemos sentir asco, básicamente, porque lo representado tiene apariencia asquerosa. La transparencia del asco –y su raíz en el *sosein*– hace que pueda ser provocado tanto por la realidad como por la ficción. Si, siguiendo a Korsmeyer, trazamos un paralelismo con el miedo, comprobamos como ambas emociones disparan reacciones incontrolables. En ambos casos excitan emociones genuinas, no imitativas, no postizas ni simuladas. Se siente miedo, desde el sofá de casa, al contemplar la persecución de Bloody Face en *American Horror Story: Murder House* (FX, 2011)), y asco al ver cómo el vampiro Eric de *True Blood* (HBO, 2008-14) succiona la sangre de un corazón como si fuera un zumo infantil (4.11.). Pero tanto ese miedo como ese asco genuino son emociones *light*.

### ***Imagen 5.2.***

***Pie: Succionar la sangre de un corazón puede representarse como una emoción light***



Decíamos que la resuelve parcialmente, porque la clave reside en la gradación del asco. Nunca sentiremos el mismo horror ni el mismo asco si nos enfrentáramos a esas dos escenas en la vida real. Por eso, aunque podamos sentir repugnancia, un episodio televisivo –salvo excepciones muy contadas<sup>3</sup>– jamás nos hará vomitar de

---

<sup>3</sup> Desde los albores del cine se han reportado casos de espectadores que sufrieron físicamente por la dureza de las imágenes: vómitos, mareos, desmayos. En ocasiones, sobre todo recientemente, son casos

aborrecimiento. Entre otras cosas porque, al tratarse de una emoción tan sensorial, la pantalla no produce olor ni gusto y tampoco podemos tocarla. La visión y el sonido tienen un efecto más reducido, lo que permite una intensidad tolerable para escenas que, de otro modo, resultarían físicamente insoportables si las sintiéramos, con los cinco sentidos, en vivo.

### 5.2.2. *La neurociencia y el disfrute nauseabundo*

La transparencia del asco y la parcial resolución de la paradoja de la ficción nos plantan ante la segunda aporía específica del asco: ¿cómo casa lo repugnante con la apreciación estética? Aquí es donde la neurociencia apuntala cómo el cerebro humano se ocupa de las imágenes ficcionales asquerosas. En concreto, el “art schema” ayuda a explicar el puzle de cómo el disfrute estético es frecuentemente compatible con emociones negativas. La cuestión de si existen emociones intrínsecas a las experiencias artísticas ha sido abordada por la neuroestética, un término acuñado por Zeki en 1999. La neuroestética realiza estudios científicos de los aspectos neuronales en la percepción de las obras de arte. También se le ha llamado “neuroartología” porque enfatiza las funciones conductuales, más que las respuestas estéticas, al producir y percibir un producto artístico.

En este campo de investigación hay estudios que concluyen que el contexto de recepción resulta esencial. Por ejemplo, Wagner et al. (2014) sugieren que categorizar algo como obra de arte imprime un impacto sobre la respuesta afectiva que provoca, hasta el punto de que permite una experiencia placentera de las emociones negativas. Diseñaron un experimento para descubrir si la gente sentía las representaciones de objetos repulsivos de una manera más positiva cuando los observaba como parte de un trabajo artístico. Los participantes vieron las mismas fotografías enmarcadas como imágenes artísticas o como instantáneas documentales con una finalidad educacional. Los resultados mostraron que las fotos se percibían de una forma más positiva en el marco artístico.

Sin embargo, más allá de la neuroartología, la posibilidad de que el entorno artístico permita una experiencia placentera de las emociones negativas puede deberse a varias razones. Por un lado, no hay ningún riesgo para la salud del espectador, puesto que existe una “distancia de seguridad” evidente, propia de toda representación. Esta ausencia de consecuencias prácticas permite mantener un estado emocional ambivalente. Es lo que ocurre, de manera paradigmática, en la relación que la serie *Hannibal* (NBC, 2013-15) mantiene con la gastronomía: su sabrosa opulencia culinaria resulta apetecible para los sentidos, a pesar del *unheimlich* que rezuma cuando establecemos la operación cognitiva de recordar que la carne que nutre los platos... ¡se supone que es humana! Por otro lado, el “art schema” conduce a una expectativa de placer experiencial que se concentra en los aspectos formales de la obra de arte y en saborear los propios sentimientos. A todo esto, al mismo tiempo, hay que sumar la especificidad del relato serial, clave, desde el punto de vista estético, para atenuar lo desagradable.

### 5.3. *Serialidad, placer estético y asco*

---

que las propias productoras emplean como reclamo comercial morboso, en películas como *Crudo* (Grave, Julia Ducournau, 2016), *Bite* (Chad Archibald, 2015), *Saw III* (Darren Lynn Bousman, 2006), etcétera (véase Crucchiola 2016).



Estamos asistiendo en los últimos años a un incremento significativo de las imágenes execrables –o, al menos, molestas– en las ficciones televisivas porque, durante las dos últimas décadas, varias series han empujado los límites de lo visible y lo decible. Y esto ha ocurrido no solo en el terreno del *streaming* y el cable *premium* –ajenas a las restricciones de la Federal Communications Commission–, sino también en el cable básico y las *networks* en abierto. Así, se han generalizado entre el gran público las narrativas del cuerpo, mediante el acercamiento clínico a los cadáveres asépticos y estilizados de *CSI Las Vegas* (CBS, 2000-15) o *Bones* (Fox, 2005-17), se ha cultivado una áspera sexualidad explícita (*Tell me you Love me*, HBO, 2007) y antierótica (*Girls*, HBO, 2012-17), o se han divulgado violencias turbadoras (*Deadwood*, HBO, 2004-07) y extremas (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007) que han hecho que la audiencia esté cada vez más familiarizada con imágenes transgresoras, incómodas o tabú. Esta “domesticación” de lo desagradable no es, desde luego, exclusiva de la ficción televisiva, pero sí se puede argumentar cómo la propia naturaleza del relato televisivo presenta rasgos que atenúan esta abyección hasta hacerla digerible por el gran público.

### ***Imagen 5.3.***

***Pie: Deadwood como paradigma de la “domesticación” de la violencia salvaje***



#### ***5.3.1. Una estructura de simpatía y lo abyecto como reclamo comercial***

Es necesario señalar que las series de televisión, como medio doméstico y popular, no pretenden alienar ni ahuyentar a sus espectadores. Salvo excepciones –que provienen, habitualmente, de canales públicos, menos sujetos a la lógica comercial–, si asustas o enfadas a tu audiencia, la consecuencia será un descenso de *share* y la consiguiente cancelación de la serie. Por tanto, cuando hablamos de la representación de imágenes desagradables o asquerosas casi siempre estamos ante un calculado equilibrio.

Porque esas series de televisión que ensanchan las fronteras de lo visible están también emocionalmente prediseñadas para los espectadores, de modo que simpatizamos y nos identifiquemos con personajes que combinan rasgos admirables (profesionalidad, astucia, valor) con otras características menos agradables (violencia,

codicia, crueldad, engaño). Desde el inicio de cada relato, se nos presenta una situación que reclama nuestra *allegiance*, generando una “estructura de simpatía” que nos predispone emocionalmente y, en consecuencia, moralmente, hacia esta variedad de personajes. Esta estructura de simpatía hace las escenas asquerosas más tolerables, puesto que restauramos el “buen gusto” en las escenas posteriores. Es lo que García ha catalogado, siguiendo a Vaage (2015) y Murray Smith (2011), como la “re-allegiance cíclica” que caracteriza la moralidad del relato televisivo (2016, 63-66).

Al gastar sesenta horas en lugar de dos para desarrollar los conflictos, la propia naturaleza del relato nos permite modular nuestro asco hacia las vísceras de los zombies en *The Walking Dead*, puesto que después descubrimos a Rick cuidando tiernamente de su bebe. Gracias también al formato serial tenemos más tiempo para asistir a la recuperación de Clay y Nola, después de su salvaje, demente pelea en la tercera temporada de *Banshee*. Gracias al relato expandido vemos cómo el joven y sádico Joffrey Baratheon paga con su muerte el precio por su abominable comportamiento, todas esas sangrientas acciones que tantas veces repelían la sensibilidad de la audiencia en *Juego de tronos*. En síntesis, podemos restituir nuestra simpatía hacia el relato y nuestro buen gusto de manera cíclica, precisamente por la singularidad de la forma, la duración y las necesidades dramáticas del relato televisivo.

El funambulismo estético entre atracción y repulsión conforma un constante tira y afloja, donde las escenas repulsivas también ostentan un propósito estratégico en el relato. Es lo que Felix Brinker ha denominado “the politics of engagement”. La, unas veces macabra y otras repugnante, imagería gráfica de la teleficción actual de calidad sirve para canalizar la “intensidad emocional, cuyas experiencias crean un vínculo entre el espectador y la serie” (2015: 322). Pero, al mismo tiempo, estos relatos televisivos están salpimentados con escenas abyectas que no son habituales en productos de vocación masiva como los televisivos. Por tanto, el empleo de imágenes inaceptables es un arma de doble filo: “Al tiempo que le proporciona a la serie un atractivo de nicho único, un modo fiable para generar controversia y obtener interés público, así como una atracción afectiva poderosa”, la retórica del asco “también limita la habilidad de la serie para incrementar la audiencia total del programa” (Brinker, 2015: 322). Es una preocupación estética y comercial que, de manera sutilmente autorreferencial, emerge en *Hannibal*, cúspide de la estética del asco. En el episodio *The Great Red Dragon* (3.8.), el Dr. Chilton le echa en cara a Hannibal Lecter su elitismo estético, haciéndose eco de una crítica frecuente durante las dos temporadas anteriores. Compara los asesinatos de Lecter con los de la nueva némesis: Frank Dolarhyde, el Dragón Rojo. “Él llega a muchos más sectores demográficos que tú. Tú, con tus sofisticadas alusiones, tu estética recargada... Siempre serás un producto de nicho”. Un nicho, no obstante, tremendamente implicado tanto en el análisis colectivo de la serie como en su promoción *fandom*.

#### ***Imagen 5.4.***

***Pie: Hannibal es uno de los mejores ejemplos del funambulismo estético entre atracción y repulsión***





Sin embargo, esa arma de doble filo puede antojarse rentable. La cada vez mayor presencia de escenas repulsivas es posible también por una razón institucional: un nuevo modelo en la ficción televisiva, donde series con menores audiencias locales son lucrativas porque suman nichos de audiencia globales. Como signo distintivo, el cable estadounidense apostó muy a menudo por elevar el envite de lo visible. Esto suponía, también, como explicábamos antes, que en muchas de las series que marcaron el cambio a la post-televisión se encontraran escenas inmundas e imágenes sangrantes. Sin embargo, la puesta en escena se encargaba de aliviar esos rasgos repulsivos. En la estética del asco estas escenas repugnantes se elaboran de una manera cuidadosa para impactar, conmocionar e incomodar al espectador, pero también para fascinarle visualmente, envolviéndole con la perfección de la forma.

#### 5.3.2. La estilización de lo repugnante

Aunque existan precedentes que pavimentaron el camino, la primera serie de televisión que popularizó lo obscuro –en el sentido griego: lo que está fuera del escenario– fue *CSI Las Vegas*. El drama forense apostaba por una aproximación visual y narrativa donde el verdadero paisaje del crimen era el cuerpo humano. En consecuencia, una de las marcas de la serie eran las escenas donde la cámara se “insertaba” entre tejidos dañados, huesos rotos, músculos desgarrados o sangrientos procesos biológicos. Sin embargo, *CSI* conjuraba la sensación de repugnancia al envolver el relato en una estética de asepsia hospitalaria, de acercamiento distanciado, científico, anti-emotivo.

Algo similar ocurría en *Dexter* (Showtime, 2006-13), una serie que teatralizaba los ajustes de cuentas de un asesino en serie regido por un código moral bondadoso y justiciero. Durante sus ocho temporadas, la serie fue generosa en asesinatos espectaculares, escenas dantescas y desmembramientos varios. Sin embargo, las claves para que el espectador no saliera huyendo de tanta hemoglobina residían en varios elementos: además de la empatía que generaba el protagonista –con su voz en *off* que nos permitía intimar– y el equilibrio moral –con su “código de Harry” que nos habilitaba para compartir su sentido de justicia–, la serie despuntaba por una cuidadísima puesta en escena que hacía contrastar las brutalidades nocturnas con una soleada, alegre y multicultural Miami. Ya los títulos de crédito travesaban con esa ambigüedad entre la limpieza y la repugnancia, explorando la textura siniestra de

acciones cotidianas y domésticas. Pero no solo. Dexter Morgan sigue una ritualidad, una liturgia que solemniza sus actos más desagradables, aplicándoles un orden, un sentido y una finalidad. Así mismo, en otro ejemplo de estetización de lo gore, no es casualidad la cercanía del trabajo de Dexter Morgan con los lienzos de Jackson Pollock o Janet Sobel; la infausta contradicción radica en que el “action painting” *dexteriano* proviene del rastro expresionista, salvaje y, a la postre, bello que dejan las salpicaduras de sangre en las escenas del crimen.

Como es lógico, el terror ha sido el género que más ha flirteado con lo repugnante, puesto que –por emplear la noción del terror en Carroll (1987: 55-56)– sus códigos genéricos abrazan lo intersticial y lo impuro. Hay incontables escenas de series de terror que exhiben escenas repelentes: desde la autopsia del cuarto capítulo de *The Strain* (FX, 2014-) hasta el cadáver de Violet atestado de bichos en *American Horror Story: Murder House* (1.10.), por citar dos de las más célebres. Ambas series –junto a otras como *Ash vs the Evil Dead*, *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-16), *Hemlock Grove* (Netflix, 2013-15), *Z Nation* (Syfy, 2014-) o, en diálogo con la ciencia ficción, *Helix* (Syfy, 2014-) y *Fringe* (Fox, 2008-13)– abundan en imágenes sanguinolentas, escabrosas e incómodas. Sin embargo, el ejemplo más popular de socialización del asco lo ofrecen los zombis purulentos y corrompidos de *The Walking Dead*. Más allá de que la imagería de las hordas de no-muertos pueda recordar a la violencia carnal de Géricault o a la estética desmembrada y mutilada de un Bacon, la finalidad del zombi en *The Walking Dead* es claramente repulsiva. No existe –salvo anomalías recientes (véase Bishop, 2015; García, 2017)– ambigüedad alguna: la amenaza de contagio y muerte que porta el zombi se identifica con una estética deleznable y, esto, además, con el mal moral absoluto. No hay infectados capaces de ejercer el bien. Los zombis no son el centro del relato ni imágenes explorables, sino, al contrario, siluetas destruibles que los espectadores eliminamos con la facilidad con la que lo hacen los personajes. Al espectador medio no le enganchan desde el punto de vista dramático las agresivas descomposiciones zombis, sino los conflictos de los vivos en su batalla apocalíptica por sobrevivir. En *The Walking Dead* la retórica del asco se asimila a un rechazo, a un mal que hay que combatir. Sin embargo, la serialidad contemporánea nos ha dejado otros ejemplos donde la relación entre el asco y la belleza resulta mucho más compleja, entrando de lleno en la paradoja de la aversión que citábamos más arriba.

### 5.3.3. *Hannibal* y la bella apoteosis de lo repugnante

*The Vampire Diaries* glamouriza la sangre, al insertarla en tramas donde el sentimentalismo adolescente y la belleza física de los protagonistas ejerce de contrapeso para la repulsión. *True Blood*, una serie sangrienta y excesiva como pocas, equilibraba las vísceras con una sensualidad desatada, un romanticismo exacerbado y una neogótica puesta en escena. Mas, entre el amplio ramillete de ejemplos donde el terror fotografía lo repugnante, *Hannibal* ofrece la propuesta más depurada, compleja y fascinante. La serie de Bryan Fuller es un oxímoron violento y perpetuo, que se empeña en colisionar opuestos: disfrute y dolor, hermosura y espanto, gore y *gourmet*, el refinamiento y la bestialidad, el canibalismo y la *haute cuisine*. La pesadilla visual de la cadena NBC destaca como cima de la estética del asco precisamente por su decidida y explícita condición preciosista. Su voluntad de estilo engendra una imagería visual exuberante, donde el horror, el dolor y la grima van siempre adornadas con una belleza exquisita que alude explícitamente a las pinturas de Botticelli, las composiciones de Debussy, el

cine de Cronenberg o la cocina de Adrià, entre su hemorragia de referentes intertextuales.

***Imagen 5.5.***

***Pie: Hannibal destaca, sobre todo, por su condición preciosista***



Porque *Hannibal* se regodea en una imagería enfermiza, insólita en la televisión contemporánea: un corazón gigante hecho de carne humana, trotando como un alce; un bebé –el último tabú– dentro de un cerdo; caracoles acariciando una pierna; una anguila ahogando a Mason Verger. Lo retorcidamente fascinante es que la pesadilla siempre exhibe una textura de sofisticación operística, sueño dulce y manjar irresistible. Es una serie visualmente muy audaz. Juega con secuencias oníricas, primeros planos saturados, una iluminación tenebrista, en clave baja, y una música tan incómoda como el zumbido de una abeja. La multiplicación de encuadres abigarrados, escenas sabrosas, transiciones intrépidas y motivos barrocos que cada capítulo regala al espectador hacen de *Hannibal* un goce para todos los sentidos. Su expresionismo violento y preciosista –“porno culinario” lo denominaban en *Vulture*– zambulle al espectador en un universo de locura, permitiendo una pasmosa simbiosis entre forma y fondo. La insania no se relata; se palpa, se huele, se siente. Se mastica.

Así, *Hannibal* acomete con éxito la mayor estetización de lo macabro de la cultura popular contemporánea, donde “el horror, pues, queda cubierto por un velo de sofisticación” (Crisóstomo, 2015: 163). Porque la mayor intrepidez de Bryan Fuller consiste en crear belleza del mal, en hacer arte del gore, neutralizando así –por elevación artística– cualquier acusación de morbo o inmoralidad. La violencia no se banaliza, sino que se estiliza para ubicarla en el campo de juego donde se mueve el Dr. Lecter en su lunática partida de ajedrez con Will Graham, Jack Crawford y demás personajes de la ley y el orden. La serie escenifica un jaque-mate envenenado, perverso, saturado de símbolos, surrealista en su imposible lógica de *serial-killer*. Porque en *Hannibal* cada asesinato no es solo una muerte, sino también un mensaje. En definitiva, con *Hannibal* la exhibición de la muerte, lejos de convertirse en un carrusel sin sentido y gratuito, adopta un propósito firme: “Hace la contemplación de la vida y de su final algo más minucioso” (VanDerVerff, 2013).

La estilización es la que modela ese propósito y rellena ese mensaje, elevándolo a reflexión filosófica, en la que Will Graham se convierte en un trasunto de Hamlet,

Cita completa: "La estética del asco. Lo repugnante en la serialidad contemporánea", en *La estética televisiva en las series contemporáneas*, Miguel A. Huerta y Pedro Sangro (eds.), Tirant lo Blanch, Valencia, 2018, pp. 86-101.

descendiendo a los abismos de la duda y la locura. Porque *Hannibal* se empeña en fotografiar la locura. El espectador asume habitualmente el punto de vista del agente Graham, compartiendo sus pesadillas, sus desorientaciones espaciales y sus reconstrucciones de los asesinatos. Este inquietante recurso de aire *lynchiano* multiplica el magnetismo... y el estupor de que una cena tan indigesta se sirva en la televisión en abierto, mediante un horror que te hace la boca agua.

### Referencias

- Bishop, K. W. (2015). *How Zombies Conquered Popular Culture: the Multifarious Walking Dead in the 21st Century*. Jefferson: McFarland.
- Borg, J. S., Lieberman, D., y Kiehl, K. A. (2008). Infection, incest, and iniquity: Investigating the neural correlates of disgust and morality. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 20(9), 1529-46.
- Brinker, F. (2015). NBC's *Hannibal* and the Politics of Audience Engagement. En B. Däwes, A. Ganser, y N. Poppenhagen (Eds.), *Transgressive Television: Politics and Crime in 21st-Century American TV Series* (pp. 303-328). Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- Brown, S., y Dissanayake, E. (2009). The Arts are more than Aesthetics: Neuroaesthetics as Narrow Aesthetics. En M. Skov y O. Vartanian (Eds.), *Neuroaesthetics* (pp. 43-57). Amityville: Baywood.
- Carroll, N. (1987). The Nature of Horror, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46(1), 51-59.
- Clough, P. T., y Halley, J. O. (2007). *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Durham: Duke UP.
- Crisóstomo, R. (2015). Apetito por lo horrible. Lo bello y lo siniestro en *Hannibal*. En M. Broullón Lozano y P. Velasco Padial (Coord.), *La representación del horror. Semiótica, Estética y Estudios Culturales* (pp. 156-67). Madrid: Apeirón. Estudios de Filosofía.
- Crucchiola, J. (2016, 15 de septiembre). Raw and 15 Other Horror Movies That Physically Sickened Audiences. Recuperado de <http://www.vulture.com/2016/09/raw-antichrist-history-of-movies-that-sickened-audiences.html>
- Elster, J. (1999). *Alchemies of the Mind: Rationality and the Emotions*. Cambridge: Cambridge UP.
- García Martínez, A., y González, A. M. (2016). Emotional Culture and TV Narratives. En A. N. García (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series* (pp. 13-25). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- García, A. N. (2016). Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance. En A. N. García (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series* (pp. 52-70). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- García, Alberto N. (2017). Zombie Blues. The Depressing Rise of the Living Dead in Contemporary Television. En Cristina Artenie y Ashley Szanter (Eds.), *Monsters and Monstrosity in 21st-Century Film and Television* (pp. 178-198). Montreal: Universitas Press.
- Keen, S. (2011). Introduction: Narrative and the Emotions. *Poetics Today* 32(1), 1-53.
- Kolnai, A. (2004). *On disgust* (eds. B. Smith y C. Korsmeyer). Chicago: Open Court Publishing.

- Korsmeyer, C. (2011). *Savoring Disgust. The Foul and the Fair in Aesthetics*. New York: Oxford UP.
- Lieberman, D., Tooby, J., y Cosmides, L. (2003). Does Morality has a Biological Basis? An empirical test of the factors governing moral sentiments regarding incest. *Proceedings of the Royal Society of London Series B*, 270, 819–826.
- McGinn, C. (2016). *El significado del asco*. Madrid: Cátedra.
- Menninghaus, W. (2003). *Disgust: Theory and History of a Strong Sensation*. Albany: State University of New York Press.
- Miller, W. I. (1997). *The Anatomy of Disgust*. Cambridge y Londres: Harvard UP.
- Nussbaum, M. C. (2003). *Upheavals of Thought*. Cambridge: Cambridge UP.
- Nussbaum, M. C. (2004). *Hiding from Humanity. Disgust, Shame, and the Law*. Princeton y Oxford: Princeton UP.
- Rozin, P., y Fallon, A. E. (1987). A Perspective on Disgust. *Psychological Review*, 94, 23–41.
- Silvia, P. J., & Brown, E. M. (2007). Anger, Disgust, and the Negative Aesthetic Emotions: Expanding an Appraisal Model of Aesthetic Experience. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(2), 100–106.
- Smith, M. (2011). Just what is it that Makes Tony Soprano such an Appealing, Attractive Murderer?. En E. J. Ward y S. Vice (eds.), *Ethics at the Cinema* (pp. 66-90). Oxford: Oxford UP.
- Solomon, R. C. 1992. Emociones y elección. En C. Calhoun and R. C. Solomon (eds.), *¿Qué es una emoción? Lecturas clásicas de psicología filosófica* (pp. 321-42). México: Fondo de Cultura Económica.
- Vaage, M. B. (2015). *The Antihero in American Television*. New York: Routledge.
- VanDerVerff, T. (2013, 21 de junio). *Hannibal Returns the The Fear of Death to the TV Crime Drama*. Recuperado de <http://www.avclub.com/article/ihannibali-returns-the-fear-of-death-to-the-tv-cri-99265>
- Wagner, V., Menninghaus, W., Hanich, J., & Jacobsen, T. (2014). Art Schema Effects on Affective Experience: The case of disgusting images. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 8(2), 120-29.
- Zeki, S. (1999). Art and the Brain. *Journal of Consciousness Studies*, 6(6-7), 76-96.